

KOREAN PATENT ABSTRACTS

(11)Publication number: **10-2001-0029173 A**

(43)Date of publication of application: **06.04.2001**

(51)Int. Cl.

G06F 17/60

(21)Application number: **10-1999-0041838**

(22)Date of filing: **29.09.1999**

(71)Applicant: **KIM, YOU SHIN**

(72)Inventor: **KIM, YOU SHIN**

(54) METHOD FOR CONTROLLING INTERNET AUCTION SYSTEM

(57) Abstract:

PURPOSE: A method for controlling an internet auction system is provided to reduce distribution stage and distribution cost by selling at auction through the internet, to put a price according to quality and credit by standardizing physical distribution.

CONSTITUTION: A client connects to a server through a client computer. The server transmits an initial screen of an internet auction system to the client computer. The initial screen of the internet auction system displays items for joining member, a producer section item icon and a purchaser section item icon which the client is able to select. The server compares and judges which item the client computer selects among the items on the initial screen.

(19)대한민국특허청(KR) (12) 공개특허공보(A)

(51) Int. Cl. 6
G06F 17/60

(11) 공개번호 특2001-0029173
(43) 공개일자 2001년04월06일

(21) 출원번호 10-1999-0041838
(22) 출원일자 1999년09월29일

(71) 출원인 김유신
서울 관악구 신림5동 1454-13 2동 B01호
(72) 발명자 김유신
서울 관악구 신림5동 1454-13 2동 B01호
(74) 대리인 이덕록
심사청구 : 있음

(54) 인터넷 경매 시스템의 제어방법

요약

본 발명은 생산자와 구매자를 연결시키고, 물류유통에 도움을 줄 수 있는 경매시스템의 제어방법에 대한 것으로서, 클라이언트가 서버에 접속하면 서버에서 클라이언트로 인터넷 경매 초기화면을 전송하는 제 1단계와; 클라이언트가 상기 초기화면의 어떤 항목을 선택하는지의 여부를 서버가 판단하는 제 2단계와; 상기 제 2단계에서 클라이언트가 회원가입 메뉴를 선택하면 생산자 코너와 구매자 코너중 어떤 항목을 선택하는지의 여부를 판단하는 제 3단계와; 제 3단계에서 생산자 코너 또는 구매자 코너로 가입항목을 선택하면 서버는 클라이언트로 이용약관 화면을 전송하고, 가입동의 절차를 밟아, 클라이언트로 신상자료 등록 화면을 전송하고, 신상자료 등록후 섭미트를 선택하는 제 4단계와; 신상자료 등록후 섭미트를 선택하면, 신상자료는 서버로 전송되고, 서버는 신상자료 데이터베이스에 클라이언트로 가입확인 화면을 전송하는 제 5단계로 이루어져 물품정보에 따라 각 구매자들의 응찰이 이루어지도록 최고가부터 최저가 아래로 가격 데이터를 변경하고, 희망구입수량과 희망낙찰 가격의 응찰이 이루어지면 최초 응찰자의 응찰가와 생산자가 기입한 최저가를 비교하는 단계를 포함하여 이루어진다.

대표도

도2a

색인어

역경매, 인터넷, 경매, 생산자, 구매자

명세서

도면의 간단한 설명

도 1은 본 발명의 일 실시예에 따른 인터넷 경매 시스템에 관한 블록도,
도 2a~2f는 본 발명의 실시예에 따른 인터넷 경매 시스템 제어방법에 관한 순서도.

* 도면의 주요 부분에 관한 설명 *

100 : 클라이언트 컴퓨터 300 : 서버 컴퓨터

발명의 상세한 설명

발명의 목적

발명이 속하는 기술 및 그 분야 종래기술

본 발명은 경매시스템에 관한 것으로서, 특히 인터넷상에서 생산자와 구매자를 연결시키고 생산자가 제시한 최고가에서 시작하여 최초 응찰하는 응찰한 가격에서 낙찰이 이루어져 생산자도 보호하고 구매자도 원하는 물건을 적당한 가격에서 신속하게 구매하는 인터넷 경매 시스템의 제어방법에 관한 것이다.

일반적으로 경매는 생산자가 물품 출시 후 집하 및 운반을 통해 물류 경매장에 물품을 상장하고, 구매자의 입찰과정을 통해 가격이 결정이 되는 방법을 사용하고 있다. 또한 구매 후에 여러중간 유통단계를 거치게 되어 가격이 상승하게 되고 결국 생산자와 최종 소비자의 가격격차가 크게 된다.

발명이 이루고자하는 기술적 과제

그러나 종래와 같은 방식에 의해 경매를 하게 되면 생산자가 현물을 직접 물류 경매장까지 이동해야하므로 파손의 위험이 있어 가치 하락하는 일이 발생하며, 중간 유통단계를 거치면서 생산가격보다 공판장의 입찰가격이 상승하고, 구매자는 타시장의 가격정보를 판단하기 어려워지며, 구매자는 특정상품을 낙찰받기 위해서는 정확한 시간과 정확한 장소에 위치해야 하는 어려움이 있으며, 물품의 집하장소가 별도로 필요하게 되며, 장소의 제한 및 교통문제를 야기하게 되고, 여러 중간 유통단계를 거치면서 상품의 하자 발생시 처리하기가 힘들어지는 문제점이 있다.

그리고 도매시장에서도 전자경매를 실시하고 있지만, 상기와 같은 복잡한 과정이 선행되어야만 가능하며 생산자 중심의 가격형성이 아니라 경매장 중심의 가격 형성으로 생산자의 불만이 높고 있어 이에 대한 해결이 요청되고 있다.

따라서 본 발명은 상기의 문제점을 해결하기 위해 안출된 것으로서, 인터넷을 이용하여 경매를 함으로써 유통단계의 축소 및 유통비용을 절감하고, 물류 표준화가 가능하여 중간 집하 공간이 불필요해지고, 품질과 신용에 따른 가격형성이 가능하며, 시간과 공간의 제약을 받지 않고, 생산자 중심의 가격 형성이 가능하며, 제품 이상에 따른 반품처리가 가능한 인터넷 경매 시스템의 제어방법을 제공하는데 그 목적이 있다.

상기의 목적을 달성하기 위하여 본 발명은 클라이언트가 서버에 접속하면 서버에서 클라이언트로 인터넷 경매 초기화면을 전송하는 제 1단계와; 클라이언트가 상기 초기화면의 어떤 항목을 선택하는지의 여부를 서버가 판단하는 제 2단계와; 상기 제 2단계에서 클라이언트가 회원가입 메뉴를 선택하면 생산자 그룹과 구매자 그룹중 어떤 항목을 선택하는지의 여부를 판단하는 제 3단계와; 제 3단계에서 생산자 그룹 또는 구매자 그룹으로 가입항목을 선택하면 서버는 클라이언트로 이용약관 화면을 전송하고, 가입동의 절차를 밟아, 클라이언트로 신상자료 등록 화면을 전송하고, 신상자료 등록후 섭미트를 선택하는 제 4단계와; 신상자료 등록후 섭미트를 선택하면, 신상자료는 서버로 전송되고, 서버는 신상자료 데이터베이스에 클라이언트로 가입확인 화면을 전송하는 제 5단계로 이루어지며, 물품정보에 따라 각 구매자들의 응찰이 이루어지도록 최고가부터 최저가 아래로 가격 데이터를 변경하고, 희망구입수량과 희망낙찰 가격의 응찰이 이루어지면 최초 응찰자의 응찰가와 생산자가 기입한 최저가를 비교하는 단계를 포함하여 이루어지는 특징이 있다.

발명의 구성 및 작용

이하 본 발명의 바람직한 실시예를 첨부된 도면을 참고로 하여 상세히 설명하면 다음과 같다.

도 1은 본 발명의 일실시예에 따른 인터넷상의 역경매 시스템의 블록도이다.

도 1에서 복수의 클라이언트 컴퓨터(100)는 인터넷 통신망을 통하여 서버 컴퓨터(300)에 전지·전자적으로 접속되어 있다. 그리고 상기 서버 컴퓨터(300)는 운영프로그램을 비롯한 다양한 데이터 베이스(DB) 및 이와 관련 주변장치를 포함하고 있다.

상기와 같이 구성된 본 발명의 일실시예에 따른 역경매 제어 시스템의 동작 도 2를 설명하면 다음과 같다.

먼저-클라이언트가-그들의-컴퓨터(100)-를-통하여-서버(300)-에-접속하게-되면(S1)-, 서버(300)는-클라이언트-컴퓨터(100)-로-인터넷 경매 시스템의 초기화면을 전송한다(S2).

인터넷 경매 시스템 초기화면에는 클라이언트에 의해 선택될 수 있는 회원가입 항목, 생산자 코너, 구매자 코너 항목 아이콘이 표시되며, 서버(300)는 클라이언트(100)가 초기화면상의 상기 항목들중에서 어떤 항목을 선택하는지 비교판단한다(S3).

상기 S3에서 클라이언트(100)가 회원가입 메뉴를 선택하면 생산자 코너와 구매자 코너중 어떤 항목을 선택하는지의 여부를 판단하고(S5), S5에서 생산자 코너 가입 항목을 선택하면 서버(300)는 클라이언트(100)로 이용약관 화면을 전송하고 (S6), 가입동의 절차를 밟아(S7), 클라이언트(100)로 신상자료 등록 화면을 전송하고(S8), 신상자료 등록후 섭미트를 선택한다(S9).

신상자료 등록후 섭미트를 선택하면(S9), 신상자료는 서버로 전송되고(S10), 서버(300)는 신상자료 데이터베이스에 클라이언트로 가입확인 화면을 전송한다 (S11).

상기 S5에서 구매자 가입 코너를 선택할 경우 상기 생산자 가입 코너 절차와 동일하게 이루어진다.

그리고 S3에서 생산자 코너 섭미트를 선택하면, 서버(300)에서 클라이언트 (100)로 로그인 화면을 전송하고(S18), 클라이언트 (100)의 아이디와 패스워드가 등록되었는지의 여부를 판단하여(S19) 등록되었으면 클라이언트로 입장환영 메세지 화면을 전송

하고(S20), 화면상에서 어떤 항목을 선택하는지의 여부를 서버에서 판단한다(S21).

이때 화면에 나타나는 아이콘 항목은 어제의 경매현황과 판매현황 및 입금현황 그리고 물품등록이 있다.

S21에서 클라이언트(100)가 어제의 경매현황을 선택하면(S22), 클라이언트 (100)로 어제의 경매현황 화면을 전송한다(S22).

S21에서 판매현황 및 입금현황을 선택하면 클라이언트(100)로 판매현황 및 입금현황 화면을 전송한다(S23).

S21에서 물품등록을 선택하면 클라이언트(100)로 물품등록 형식 화면을 전송하고(S24), 클라이언트(100)가 기입한 물품등록 형식 화면을 서버로 전송하고(S25), 서버(300)의 데이터 베이스에 저장된 물품정보 및 상장번호를 클라이언트로 전송한다(S26).

그리고 물품등록의 이상유무를 확인후(S27) 데이터베이스로 경매장에 상장번호 및 물품정보를 상장한다(S28).

그러나 상기 S3에서 구매자 코너 선택하면, 서버(300)에서 클라이언트(100)로 로그인 화면을 전송하고(S29), 클라이언트(100)의 아이디와 패스워드가 등록되었는지의 여부를 판단하여(S30) 등록되었으면 클라이언트로 입장환영 메세지 화면을 전송하고(S31), 화면상에서 어떤 항목을 선택하는지의 여부를 서버에서 판단한다(S32).

S32에서 어제의 경매현황을 선택하면, 클라이언트로 어제의 경매현황 화면을 전송한다(S33).

S32에서 구입현황 및 입금현황을 선택하면 클라이언트로 구입현황 및 입금현황 화면을 전송한다(S34).

S32에서 오늘의 경매현황을 선택하면 클라이언트로 상장번호, 상품명, 수량, 경매현황 화면을 전송하고(S35), 이중 상품명을 선택하면(S36) 생산자의 물품등록 정보화면을 전송하고(S37), 경매 진행을 선택시(S36) 경매장으로 입장한다(S38).

경매장 화면이 나타나면 서버(300)로부터 생산자가 등록한 물품정보를 전송하고(S39), 서버(300)로부터 전송받은 생산자의 물품정보를 구매자측에 전송한다 (S40).

전송된 물품정보에 따라 각 구매자들의 응찰이 이루어지도록 최고가부터 최저가 아래로 가격 데이터를 변경하고(S41), 희망구입수량과 희망낙찰 가격의 응찰이 이루어지면(S42) 최초 응찰자의 응찰가와 생산자가 기입한 최저가를 비교한다(S43).

최초 응찰자의 응찰가가 생산자가 기입한 최저가가 높으면 낙찰한 것으로 하여 낙찰수량 및 낙찰가격을 구매자 측에 전송하고(S49), 이때 낙찰된 수량이 생산자 판매수량과 같은지를 판단하여(S50) 같으면 결과를 서버의 데이터베이스에 저장하고(S55) 서버는 이 정보를 각각 생산자와 구매자측에 전송하고(S56).

S50에서 낙찰된 수량이 생산자 판매수량과 다르면 남은 판매수량을 서버의 데이터베이스에 저장하고(S51) 남은 판매수량과 물품정보를 조합하여(S52) 재입찰 코너에 상장한다(S53).

S43에서 최초 응찰자의 응찰가가 생산자가 기입한 최저가보다 낮으면 유찰된 된 것이므로 재입찰을 할 수 있도록 유찰정보를 서버에 제공하여(S44) 서버 데이터베이스에 저장한다(S45).

재입찰시-하한가와-유찰정보를-조합하여(S46)-재입찰-상장번호를-부여후-생산자와-구매자측에-전송한다(S47).

상기에서 설명된 인터넷 경매 시스템의 제어방법은 본 발명이 추구하는 이상적인 방법 외에 부가 변경될 수 있으며, 변경되는 방법은 위에서 설명된 본 발명인 인터넷 경매 시스템의 제어방법의 일부로서 포함된다.

발명의 효과

이상에서 설명한 바와 같이, 본 발명은 인터넷 통신망을 이용하여 구매자와 생산자를 연결해줌으로써 원격지에서 편하고 쉽게 경매에 참여할 수 있고, 경매 방식이 최고가에서 최저가로 내려가는 형식이므로 거래가 신속하게 끝나고 생산자나 구매자 모두 만족하는 가격에서 낙찰이 이루어지는 등 비용절감, 물품관리 용이 등의 효과가 있으므로 경매 산업상 매우 유용한 발명이다.

(57)청구의 범위

청구항1

클라이언트가 서버에 접속하면 서버에서 클라이언트로 인터넷 경매 초기화면을 전송하는 제 1단계와;

클라이언트가 상기 초기화면의 어떤 항목을 선택하는지의 여부를 서버가 판단하는 제 2단계와;

상기 제 2단계에서 클라이언트가 회원가입 메뉴를 선택하면 생산자 코너와 구매자 코너중 어떤 항목을 선택하는지의 여부를 판단하는 제 3단계와;

제 3단계에서 생산자 코너 또는 구매자 코너로 가입항목을 선택하면 서버는 클라이언트로 이용약관 화면을 전송하고, 가입동의 절차를 밟아, 클라이언트로 신상자료 등록 화면을 전송하고, 신상자료 등록후 섬미트를 선택하는 제 4단계와;

신상자료 등록후 섬미트를 선택하면, 신상자료는 서버로 전송되고, 서버는 신상자료 데이터베이스에 클라이언트로 가입확인 화면을 전송하는 제 5단계로 이루어지는 인터넷 경매 시스템의 제어방법.

청구항2

제 1 항에 있어서, 상기 제 2단계에서 생산자 코너 섬미트를 선택하면, 서버에서 클라이언트로 로그인 화면을 전송하고, 클라이언트의 아이디와 패스워드가 등록되었는지의 여부를 판단하여 등록되었으면 클라이언트로 입장환영 메시지 화면을 전송하고, 화면상에서 어떤 항목을 선택하는지의 여부를 서버가 판단하는 제 6단계와;

제 6단계에서 어제의 경매현황을 선택하면, 클라이언트로 어제의 경매현황 화면을 전송하는 제 7단계와;

제 6 단계에서 판매현황 및 입금현황을 선택하면 클라이언트로 판매현황 및 입금현황 화면을 전송하는 제 8단계와;

제 6단계에서 물품등록을 선택하면 클라이언트로 물품등록 형식 화면을 전송하고, 클라이언트가 기입한 물품등록 형식 화면을 서버로 전송하고, 서버의 데이터 베이스에 저장된 물품정보 및 상품번호를 클라이언트로 전송하고, 물품등록의 이상유무를 확인후 데이터베이스로 경매장에 상품번호 및 물품정보를 상품하는 제 9 단계를 더 포함하여 이루어지는 것을 특징으로 하는 인터넷 경매 시스템의 제어방법.

청구항3

제 1 항에 있어서, 상기 제 2단계에서 구매자 코너 섬미트를 선택하면, 서버에서 클라이언트로 로그인 화면을 전송하고, 클라이언트의 아이디와 패스워드가 등록되었는지의 여부를 판단하여 등록되었으면 클라이언트로 입장환영 메시지 화면을 전송하고, 화면상에서 어떤 항목을 선택하는지의 여부를 서버가 판단하는 제 10단계와;

제 10단계에서 어제의 경매현황을 선택하면, 클라이언트로 어제의 경매현황 화면을 전송하는 제 11단계와;

제 10 단계에서 구입현황 및 입금현황을 선택하면 클라이언트로 구입현황 및 입금현황 화면을 전송하는 제 12단계와;

제 10단계에서 오늘의 경매현황을 선택하면 클라이언트로 상품번호, 상품명, 수량, 경매현황 화면을 전송하고, 이중 상품명을 선택하면 생산자의 물품등록 정보화면을 전송하고, 경매 진행을 선택시 경매장으로 입장하는 제 13단계를 더 포함하여 이루어지는 것을 특징으로 하는 인터넷 경매 시스템의 제어방법.

청구항4

제 2 항 및 제 3 항에 있어서, 상기 제 9단계와 제 13단계는

서버로부터 생산자가 등록한 물품정보를 전송하고, 서버로부터 전송받은 생산자의 물품정보를 구매자측에 전송하는 제 14단계와;

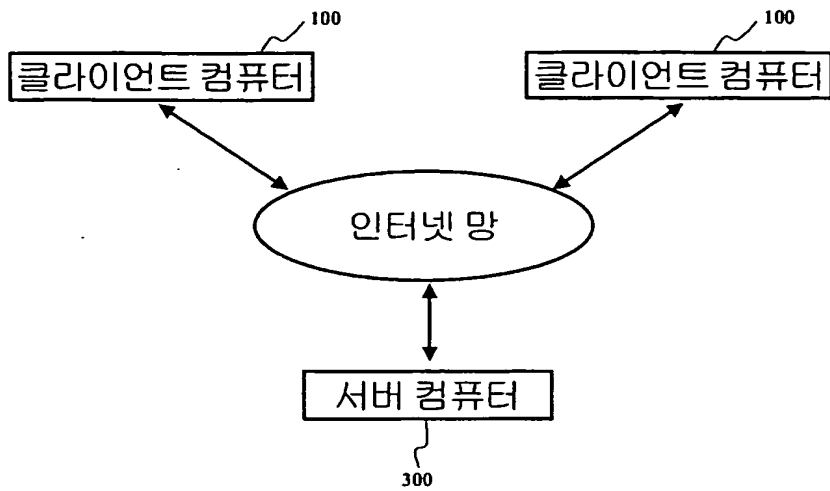
물품정보에 따라 각 구매자들의 응찰이 이루어지도록 최고가부터 최저가 아래로 가격 데이터를 변경하고, 희망구입수량과 희망 낙찰 가격의 응찰이 이루어지면 최초 응찰자의 응찰가와 생산자가 기입한 최저가를 비교하는 제 15단계와;

제 15단계에서 최초 응찰자의 응찰가가 생산자가 기입한 최저가보다 높으면 낙찰한 것으로 하여 낙찰수량 및 낙찰가격을 구매자 측에 전송하고, 이때 낙찰된 수량이 생산자 판매수량과 같은지를 판단하여 같으면 결과를 서버의 데이터베이스에 저장하고 서버는 이 정보를 각각 생산자와 구매자측에 전송하고, 낙찰된 수량이 생산자 판매수량과 다르면 남은 판매수량을 서버의 데이터베이스에 저장하고 남은 판매수량과 물품정보를 조합하여 재입찰 코너에 상품하는 제 16단계와;

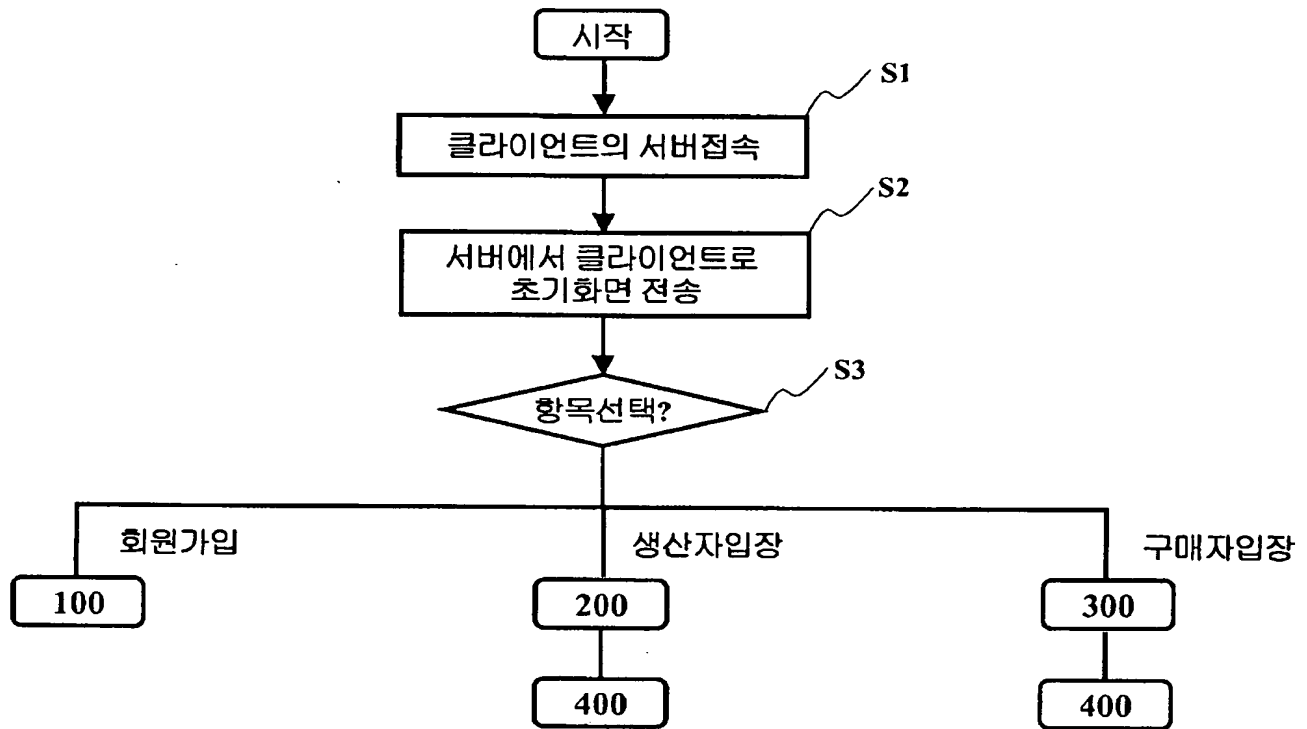
제 15단계에서 최초 응찰자의 응찰가가 생산자가 기입한 최저가보다 낮으면 유찰된 된 것이므로 재입찰을 할 수 있도록 유찰정보를 서버의 데이터베이스에 저장하고, 재입찰시 하한가와 유찰정보를 조합하여 재입찰 상품번호를 부여후 생산자와 구매자측에 전송하는 제 17단계를 더 포함하여 이루어지는 것을 특징으로 하는 인터넷 경매 시스템의 제어방법.

도면

도면1



도면 2a



도면 2b

